

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

4.06.2021

23/2021



Spis treści

1. Jak powstają zagadki ?	4
2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?	5
3. Zadania i zagadki do rozwiązania	6
Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	31
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 16. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	74
Zadanie 17. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	82
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	93
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	98
Zadanie 21. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	106
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	119
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	129
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	150
Zadanie 30. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	158
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	175
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	181
Zadanie 35. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	186
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	202
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	207
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	221
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	227
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	234
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	239
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	245
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	250

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	257
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	262
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	269

1. Jak powstają zagadki ?

Zagadki szachowe generowane są programem Turniej poziom 2na2 który gra sam ze sobą w specjalnym trybie w którym dla pionków i figur czarnych przewiduje 5 ruchów do przodu a dla pionków i figur białych przewiduje tylko 3 ruchy do przodu. Większość partii kończy się oczywiście zwycięstwem czarnych figur, niektóre jednak rozgrywki kończą się remisem. Zagadki powstają gdy program wykryje możliwość zamатовania przeciwnika w sposób pewny.

Prezentowany jest diagram który trzeba rozwiązać przewidując jeden swój ruch, jeden ruch przeciwnika i jeden swój zwycięski ruch który jest odpowiedzią do wygenerowanej zagadki. Program wykrywa wszystkie ruchy prowadzące do sukcesu, zarówno pewne czyli gdy wszystkie ścieżki zawierają sukces w trzecim ruchu jaki i niepewne gdy tylko co najmniej jedna ścieżka zawiera sukces w trzecim ruchu. Prezentowane są wszystkie rozwiązania zarówno pewne jak i niepewne. Rozwiązania pewne wyróżnione są na zielono. Dodatkowo gdy występuje ruch umożliwiający remis w jednym ruchu, to zagadka powiększona jest o pytanie jaki ruch może zmarnować szansę na sukces. Tak więc rozwiązując diagram trzeba w takiej sytuacji rozważyć ruchy zapewniające sukces niezależnie jaki ruch wykona przeciwnik jak i wykryć ruch który byłby błędem w zwycięskiej sytuacji, gdy istnieją ruchy z pewnym sukcesem. W odpowiedziach prezentowane są wszystkie zwycięskie plansze końcowe wraz z przebiegiem każdej końcówki partii. Jeśli rozwiązanie diagramu ma wiele pewnych odpowiedzi to, prezentowane jest pod diagramem tyle pól do wpisania odpowiedzi ile jest prawidłowych rozwiązań.

Diagram i pola do wpisania odpowiedzi zawsze umieszczone są na jednej stronie, a odpowiedzi umieszczone są na paru następnych stronach, umożliwia to wydrukowanie zestawów z pytaniami.

Zestaw 1, strony do wydrukowania: 6, 11, 14, 17, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 31, 37, 40, 45

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 50, 54, 60, 63, 68

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 74, 82, 90, 93, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 106, 113, 119, 125, 129

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 136, 140, 145, 150, 158

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 168, 172, 175, 181, 186

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 197, 202, 207, 213, 217

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 221, 227, 231, 234, 239

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 245, 250, 257, 262, 269

Oceniając odpowiedzi można uwzględnić czy podane zostały rozwiązania pewne wyróżnione na zielono, czy rozwiązania przybliżone. Odpowiedzi prezentowane są w tabelkach wygenerowanych programem Turniej poziom 2na2. Użytkownik aby rozwiązywać zadania szachowe nie musi mieć żadnych programów i żadnego komputera, zarówno pytanie w formie diagramu jak i odpowiedzi są podane na kolejnych stronach niniejszej książki e-book.

2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?

Osoby zainteresowane programem Turniej poziom 2na2 lub programem Kalkulator Szachowy 2na2 mogą pobrać program ze strony www.gryiszechy.prv.pl

Po zainstalowaniu programu Turniej poziom 2na2, aby aktywować program Turniej poziom 2na2 i program Kalkulator Szachowy 2na2, wybierz jeden program:

- 1) w programie Turniej poziom 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii
- 2) w programie Kalkulator Szachowy 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii i wpisz odpowiedni kod aktywacji.

Kod aktywacji do programów:

L.p.	Nazwa rubryki	Treść wpisu
1	Imię	Najlepsze programy do gry w szachy i warcaby
	Nazwisko	www.gryiszechy.prv.pl
	Kod aktywacyjny	68603071

Kod aktywacji wpisujemy w dowolnym z dwóch programów, aktywacja nie wymaga aby komputer był podłączony do internetu, jest jednorazowa i bezterminowa. Program Turniej poziom 2na2 nigdy nie łączy się z internetem i może być używany na dowolnym „bezużytecznym” komputerze.

Program Turniej poziom 2na2 umożliwia rozgrywanie i ćwiczenie partii szachowych, a program Kalkulator Szachowy 2na2 umożliwia obliczanie pozycji szachowych.

Zachęcam jednak do rozwiązania już wygenerowanych 50 zadań. Każde zadanie jest inne i wygenerowane poprzez rozgrywanie partii rozpoczętej od kolejnej kombinacji czterech ruchów jednego ruchu białych, jednego ruchu czarnych, jednego ruchu białych, i jednego ruchu czarnych, co umożliwia wygenerowanie prawie 200 tysięcy zagadek. Wygenerowane zagadki mogą posłużyć jako test inteligencji.

Autor projektu Artur Bieliński

3. Zadania i zagadki do rozwiązania.

Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 5413, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,f2-f3,a7-a5, długość partii 20 ruchów.

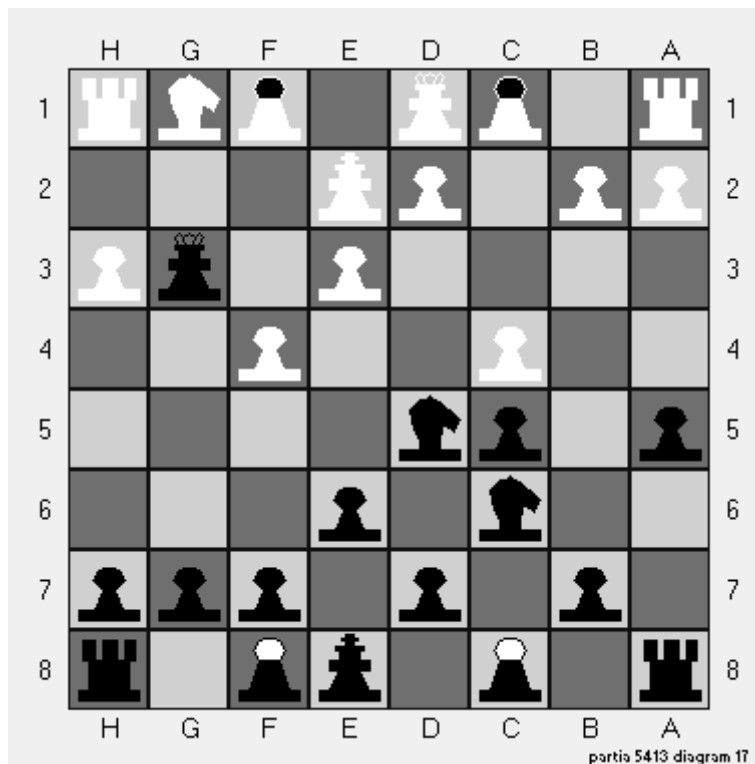


Diagram 1, partia_5413_diagram_17

Oczekiwany 18 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 20 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 19 ruchu.

1) _____

Aby ćwiczyć umiejętność gry w szachy, postaraj się rozważyć wszystkie warianty i rozwiąż zadanie osobiście.

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:18

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H7->H6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	3	H8->G8	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	8	G3->G2	możliwy mat	(19:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (20:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	13	G3->F3	możliwy mat	(19:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (20:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	17	G7->G5	możliwy mat	(19:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (20:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	18	G7->G6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	19	F7->F5	możliwy mat	(19:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	20	F7->F6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	21	F8->E7	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	22	F8->D6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

				(!) (20:19,19/19)			D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	23	E6->E5	możliwy mat	(19:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (20:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	24	E8->E7	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	25	E8->D8	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	26	D5->F4	możliwy mat	(!) (19:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (20:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->F4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na F4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	27	D5->F6	możliwy mat	(19:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na F6
17	29	D5->E7	możliwy mat	(19:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na E7
18	31	D5->C7	możliwy mat	(19:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na C7
19	32	D5->B4	możliwy mat	(19:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na B4
20	33	D5->B6	możliwy mat	(19:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (20:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na B6
21	34	D7->D6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
22	35	C6->E5	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	36	C6->E7	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	37	C6->D4	możliwy mat	(19:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (20:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia
25	38	C6->D8	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
26	39	C6->B4	możliwy mat	(19:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	40	C6->B8	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
28	41	C6->A7	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	42	B7->B5	możliwy mat	(19:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (20:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
30	43	B7->B6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
31	44	A5->A4	możliwy mat	(19:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (20:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
32	45	A8->B8	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
33	46	A8->A6	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
34	47	A8->A7	możliwy mat	(19:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (20:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

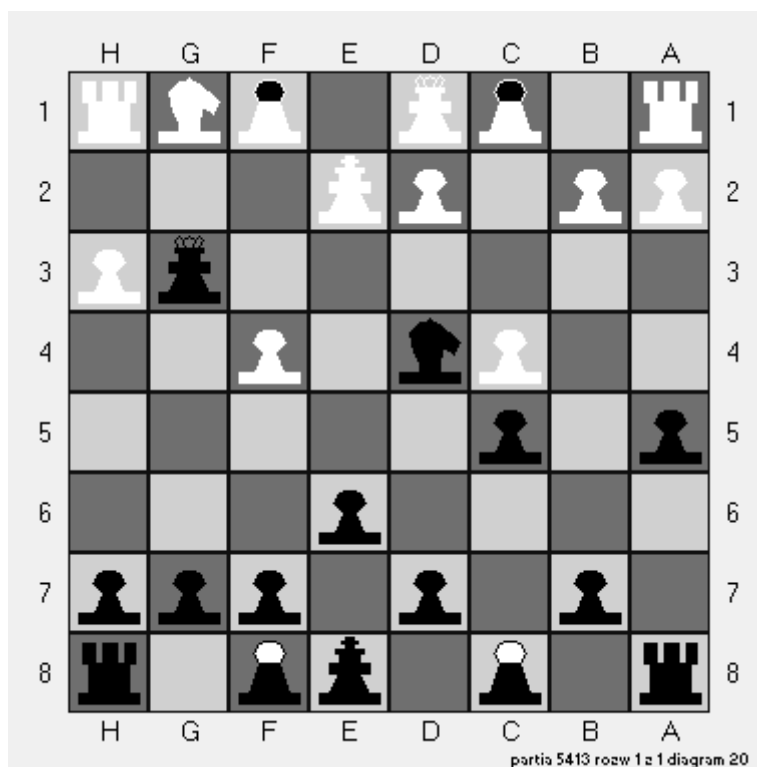
1) D5->F4, 19:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5413.1, dla ruchu D5->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[18] Sd5:Sf4 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[19] e3: f4 (2) pobicie białym pionkiem czarnego konia

[20] Sc6-Sd4 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/



Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 5414, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,f2-f3,a7-a6, długość partii 60 ruchów.

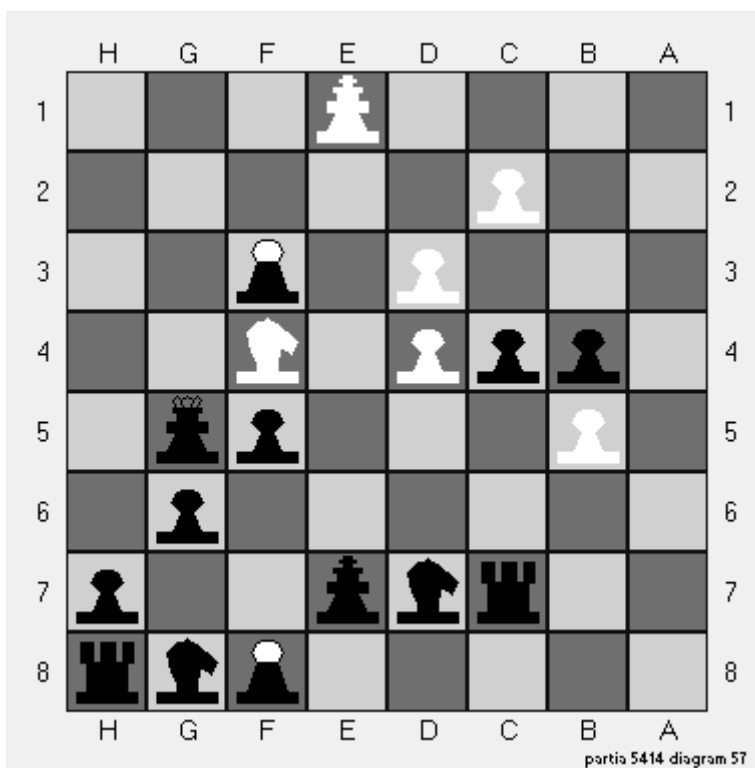


Diagram 3, partia_5414_diagram_57

Oczekiwany 58 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 60 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 59 ruchu.

1) _____

Aby ćwiczyć umiejętność gry w szachy, postaraj się rozważyć wszystkie warianty i rozwiąż zadanie osobiście.

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:58

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	6	G5->G1	możliwy mat	(!) (59:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->G1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G1
2	7	G5->G2	możliwy mat	(59:0,4/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (60:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
3	25	F8->H6	możliwy mat	(59:0,2/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (60:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	38	C4->C3	możliwy mat	(59:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (60:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 44 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G5->G1, 59:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5414.1, dla ruchu G5->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[58] Hg5-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[59] Ke1-Kd2 (1) ruch białym królem

[60] c4- c3 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

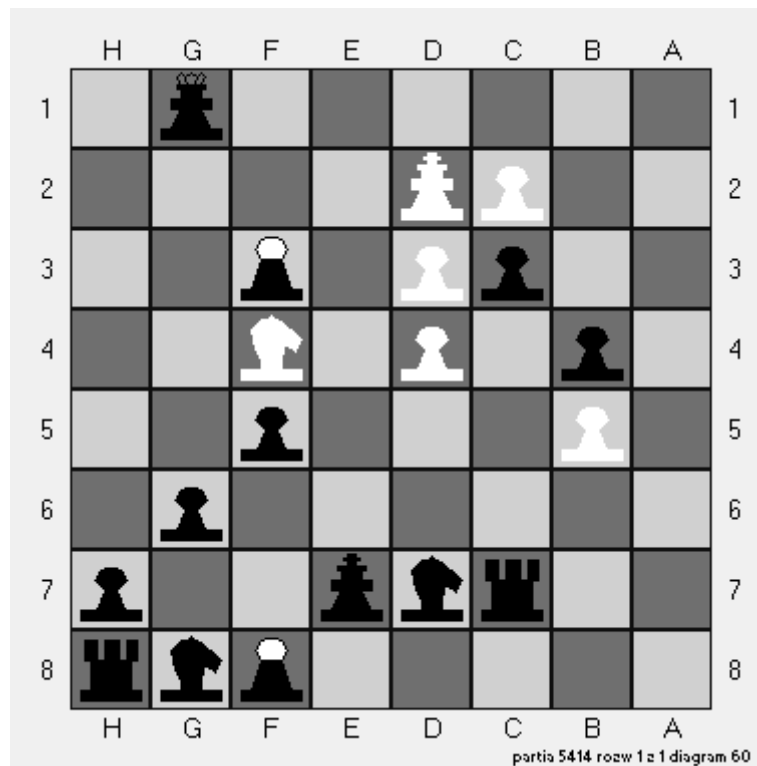


Diagram 4, partia_5414_rozw_1_z_1_diagram_60